

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Menurut Kurniasih (Hanifa et al., 2021, h.965), buku dapat dipahami sebagai kumpulan informasi yang disajikan secara tertulis, yang kemudian disusun secara sistematis hingga membentuk suatu kesatuan utuh. Buku sendiri merupakan salah satu bentuk media tertua yang telah digunakan untuk mendokumentasikan dan melestarikan ilmu-ilmu dan kepercayaan di seluruh dunia (Haslam, 2006, h.9).

Buku berperan penting dalam menyampaikan informasi, terutama sebagai media pembelajaran untuk mengenal ilmu yang lebih luas (Thobroni & Aliyah, 2020, h. 190). Mengetahui hal tersebut, buku merupakan media klasik yang memiliki peran mendasar dalam perjalanan peradaban manusia. Buku dapat menjadi wadah yang dapat mendokumentasikan, melestarikan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan serta menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran.

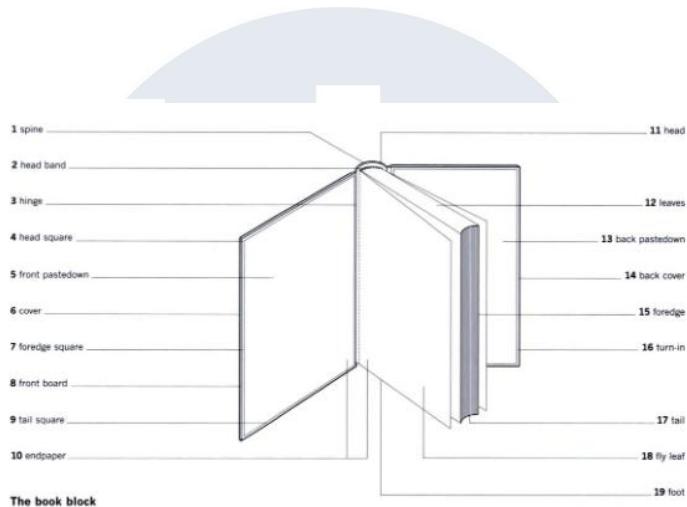
Menurut Asri (2016, hal.128), Buku yang bersifat informasional merupakan media yang berperan penting dalam menyampaikan dan menjelaskan pengetahuan tentang segala hal yang terjadi dalam kehidupan anak, baik itu melalui tulisan maupun ilustrasi.

Menurut Asri (2016, hal.134), Buku informasional merupakan jenis kategori buku yang tidak kalah penting untuk mendampingi perkembangan anak-anak dibanding dengan buku anak-anak lainnya. Hal ini dikarenakan buku informasional memuat informasi penting untuk pembelajaran anak.

Mengetahui hal tersebut, buku informasi nonfiksi memiliki peran penting dalam memperluas pemahaman Remaja muda, terutama terhadap hal-hal di kehidupan mereka. Melalui konten faktual yang dapat dipertanggungjawabkan, buku nonfiksi dapat memberikan pengetahuan akurat yang membantu Remaja muda memahami berbagai fenomena di sekitar mereka. Dengan demikian, buku informasi nonfiksi bukan hanya media penyampai pengetahuan, tetapi juga sarana pengembangan diri yang mendukung Remaja muda untuk lebih kritis, berwawasan, dan peduli terhadap hal-hal di sekitar mereka.

### 2.1.1 Elemen Buku

Dalam perancangannya, menurut Haslam (2006, h.20), buku terdiri atas berbagai komponen teknis yang berperan penting dalam proses perancangannya. Komponen tersebut terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu book block, the page, dan the grid. Berikut penjelasan mengenai masing-masing komponen buku menurut Haslam:



Gambar 2.1 Hasil pencarian Buku Haslam  
Sumber: *Google Books*

1. **Blok Buku:** Bagian inti buku yang terdiri atas kumpulan kertas (lembaran atau halaman) yang dijilid dan membentuk isi buku.
  - a. *Spine:*  
Punggung buku, bagian sisi vertikal tempat lembaran kertas dijilid.
  - b. *Headband:*  
Pita dekoratif kecil di bagian atas atau terkadang bawah punggung buku yang dulunya dipergunakan untuk memperkuat jilidan, kini lebih banyak bersifat estetis.
  - c. *Hinge:*  
Area lipatan antara sampul depan/belakang dengan punggung buku, memungkinkan buku dibuka dan ditutup dengan mudah.
  - d. *Head square:*  
Bagian kecil dari sampul buku yang menonjol di atas blok buku pada sisi atas, memberi jarak agar kertas tidak cepat rusak.
  - e. *Front pastedown:*

Kertas yang ditempel pada sisi dalam sampul depan buku, biasanya menyatu dengan endpaper.

f. *Cover:*

Sampul buku, berfungsi melindungi isi sekaligus menjadi elemen desain utama (judul, ilustrasi, identitas visual).

g. *Foredge square:*

Area kecil pada sampul di sisi luar yang menonjol dari blok buku untuk perlindungan.

h. *Front board:*

Papan sampul bagian depan buku. Biasanya terbuat dari karton tebal yang dilapisi kertas, kain, atau kulit.

i. *Tail square:*

Bagian kecil dari sampul buku yang menonjol di bawah blok buku pada sisi bawah (tail).

j. *End paper:*

Lembaran kertas tambahan di awal dan akhir buku, menghubungkan blok buku dengan sampul. Bisa polos atau bermotif.

k. *Head:*

Sisi atas dari blok buku.

l. *Leaves:*

Lembaran kertas tunggal dalam buku, yang terdiri atas dua halaman *recto* (kanan) dan *verso* (kiri).

m. *Back pastedown:*

Kertas yang ditempel pada sisi dalam sampul belakang, sama seperti front pastedown tapi di bagian belakang.

n. *Back cover:*

Sampul belakang buku, biasanya berisi sinopsis, informasi penulis, atau ISBN/barcode.

o. *Foredge:*

Sisi luar blok buku, yaitu tepi halaman yang berlawanan dengan punggung buku.

p. *Turn-in:*

Bagian tepi sampul yang dilipat ke dalam dan direkatkan pada sisi dalam cover, biasanya menutupi ujung board.

q. *Tail:*

Sisi bawah blok buku.

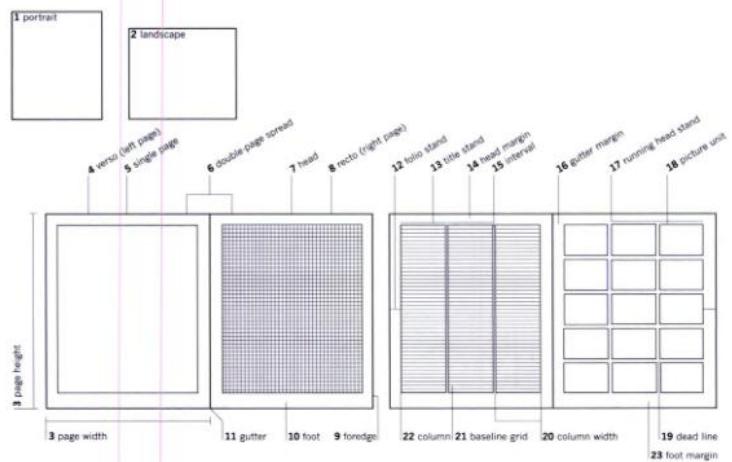
r. *Fly leaf:*

Halaman kosong di bagian awal atau akhir buku, biasanya sebelum/ sesudah endpaper. Fungsinya memberi ruang ekstra atau perlindungan.

s. *Foot:*

Sama dengan tail, yaitu bagian bawah blok buku. Istilah ini merupakan istilah teknis dalam tipografi buku.

2. **Halaman:** Bidang kertas tempat dimana informasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, atau perpaduan keduanya yang dicetak.



Gambar 2.2 Hasil pencarian Buku Haslam

Sumber: Google Books

a. *Portrait:*

Orientasi halaman tegak/vertikal. Format ini merupakan format paling umum dalam buku.

b. *Landscape:*

Orientasi halaman mendatar/horizontal. Sering dipakai untuk buku ilustrasi, fotografi, atau desain.

c. *Page height and weight:*

Ukuran fisik halaman yang menentukan format buku misalnya A4, A5, letter, dll.

d. *Verso:*

Halaman sebelah kiri dalam buku ketika buku dibuka, dengan nomor halaman genap.

e. *Single page:*

Satu halaman tunggal yang berdiri sendiri.

f. *Double page spread:*

Dua halaman yang dipergunakan secara bersamaan, biasanya untuk menunjukkan ilustrasi atau gambar yang besar.

g. *Head:*

Bagian atas dari halaman

h. *Recto:*

Halaman sebelah kanan dalam buku dengan nomor halaman ganjil.

i. *Foredge:*

Tepi luar halaman yang berlawanan dengan spine.

j. *Foot:*

Bagian bawah dari halaman.

k. *Gutter:*

Area kosong di bagian dalam halaman dekat spine yang terhubung dengan jilidan. *Gutter* membantu memastikan ilustrasi atau teks tidak terpotong lipatan.

3. ***Grid:*** Sistem bantu menggunakan garis vertikal maupun horizontal yang digunakan untuk mengatur peletakan posisi elemen pada halaman.

a. *Folio stand:*

Posisi khusus di dalam grid tempat nomor halaman diletakkan. Biasanya berada di pojok atas atau bawah halaman.

b. *Title stand:*

Ruang dalam grid yang disediakan untuk penulisan judul bab, subjudul, atau heading.

c. *Head margin:*

Ruang kosong di bagian atas halaman, dengan area teks utama. Berfungsi memberi “napas” visual dan menjaga keterbacaan.

d. *Column gutter:*

Ruang kosong di antara dua kolom teks. Fungsinya agar teks tidak terlalu berdempetan dan mudah dibaca.

e. *Running head stand:*

Area dalam grid untuk meletakkan running head, yaitu teks kecil berulang di atas halaman, biasanya judul bab atau nama penulis.

f. *Picture unit:*

Bagian dalam grid yang dialokasikan untuk meletakkan gambar, ilustrasi, atau tabel.

g. *Dead line:*

Batas bawah area teks. Biasa berupa garis imajiner yang menandai sejauh mana teks dapat diatur pada halaman.

h. *Column width:*

Lebar kolom teks dalam grid. Lebar ini memengaruhi kenyamanan membaca.

i. *Baseline:*

Berupa garis imajiner tempat teks “duduk” secara horizontal. Baseline membantu konsistensi jarak antarbaris.

j. *Column:*

Bagian vertikal yang terbentuk dalam grid untuk meletakkan teks atau gambar. Buku bisa menggunakan satu atau lebih column.

k. *foot margin:*

Ruang kosong di bagian bawah halaman, antara area teks dan ujung bawah kertas. Biasanya dipakai untuk nomor halaman atau catatan kaki.

### 2.1.2. *Layout*

Di dalam buku Anggraini (2018), dinyatakan bahwa dalam desain grafis terdapat sejumlah prinsip-prinsip desain visual yang menjadi pokok utama dalam proses perancangan. Elemen-elemen visual tersebut antara lain:

### 2.1.2.1. Format *Layout*

Dalam merancang suatu buku, penataan elemen visual merupakan hal yang penting, yang dimana harus dilakukan sedemikian rupa agar keseluruhan desain dapat terkesan serasih dan kohesif (Samara, 2007, h.12). Karena tingkat signifikan yang tinggi dalam proses design dan penataan *layout*, banyak orang dari bidang kreatif mendefinisikan menata *layout* adalah desain itu sendiri (Rustan, 2009).

Penataan *layout* sendiri bertujuan untuk mengatur penempatan elemen-elemen desain, baik itu berupa teks atau gambar dengan tujuan untuk mempermudah *target audiens* dalam menyerap informasi yang berusaha disampaikan. Selain itu layout juga berperan dalam membuat desain jadi terkesan lebih estetis dan menarik untuk menjaga retensi perhatian dari target audiens (Anggraini, 2018, h.3).

Mengetahui hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penataan layout merupakan aspek mendasar dalam perancangan buku karena berperan besar dalam menjaga tampilan agar estetis sekaligus kohesif. Tata letak yang tepat tidak hanya membantu mempertahankan konsistensi tema dan pesan yang ingin disampaikan, tetapi juga mempermudah audiens dalam memahami isi buku secara lebih jelas dan efektif.

Anggraini (2018, h.11) menyatakan bahwa dalam penataan layout terdapat tiga elemen layout utama, yaitu elemen teks yang berfungsi untuk memberikan informasi secara akurat, elemen visual yang bertujuan menyampaikan informasi secara cepat, dan elemen tidak terlihat seperti margin dan grid yang bertujuan untuk membantu penataan elemen-elemen sebelumnya. Dalam penataan *layout* terdapat beberapa prinsip, yaitu:

#### A. *Sequence*

*Sequence* merupakan prinsip yang mengatur urutan perhatian atau alur baca pembaca ketika melihat sebuah halaman. Dalam penataan layout, *sequence* membantu menentukan elemen mana yang harus

dilihat terlebih dahulu dan bagaimana perhatian pembaca diarahkan untuk mengikuti informasi selanjutnya secara berurutan.

## Pattern



Gambar 2. 3 *Pattern*  
Sumber: *Gallardodesign*

Penerapan *sequence* dapat dilakukan melalui peletakan aset visual yang berurut atau penerapan aset visual yang perbedaan ukuran, kontras warna, posisi strategis, maupun pengelompokan elemen yang relevan.

### B. *Emphasis*

*Emphasis* atau penekanan adalah upaya untuk menciptakan titik fokus dalam layout sehingga perhatian pembaca tertuju pada elemen yang dianggap paling penting. Penekanan ini berfungsi untuk menonjolkan informasi utama.

## Emphasis



Gambar 2.4 *Emphasis*  
Sumber: *Gallardodesign*

Hal ini bertujuan untuk menuntun pembaca memulai alur baca, sekaligus membedakan tingkat kepentingan antar elemen. *Emphasis* dapat dicapai melalui perbedaan ukuran, kontras warna yang kuat, posisi strategis, maupun gaya tipografi yang berbeda.

### C. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan mengacu pada distribusi berat visual elemen dalam layout agar tercipta kesan stabil, harmonis, atau sebaliknya dinamis sesuai tujuan desain. Anggraini membedakan keseimbangan menjadi dua, yaitu simetris dan asimetris.

## Balance



Gambar 2.5 *Balance*  
Sumber: *Gallardodesign*

Keseimbangan simetris biasanya menghadirkan kesan formal, stabil, dan teratur dengan menempatkan elemen identik di kedua sisi kiri dan kanan. Sebaliknya, keseimbangan asimetris cenderung lebih dinamis, dengan memanfaatkan perbedaan ukuran, warna, atau jarak antar elemen, namun tetap menjaga agar visual secara keseluruhan tetap seimbang.

### D. *Unity*

*Unity* atau kesatuan adalah prinsip yang memastikan semua elemen visual dalam layout tampak saling terkait sehingga membentuk komposisi yang selaras dan kohesif. *Unity* berfungsi menciptakan identitas visual yang konsisten.

## Unity



Gambar 2.6 *Unity*  
Sumber: *Gallardodesign*

*Unity* permudah pembaca memahami alur informasi, sekaligus meningkatkan daya tarik estetis. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan warna, penggunaan kombinasi tipografi yang konsisten, serta penerapan grid dan margin yang konsisten pada seluruh halaman.

### 2.1.3. Sistem *Grid*

Ambrose dan Harris (2008, h.6) menyatakan bahwa sistem *grid* merupakan fondasi dari penataan desain, yang senantiasa membantu desainer untuk menata elemen-elemen desain secara lebih efektif. Penerapan sistem *grid* yang baik dan benar merupakan salah satu elemen penting dalam proses desain. Penggunaan *grid* yang baik dapat membantu designer menentukan tata letak dan

mengukur besar elemen desain yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan lebih konsisten. (Anggraini, 2014, h.38).

Mengetahui hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa sistem grid merupakan fondasi penting dalam proses perancangan desain yang membantu desainer dalam penataan elemen-elemen desain baik itu teks maupun ilustrasi secara efektif, konsisten dan terukur.

Anggraini (2018, h.43) menyatakan bahwa grid sendiri merupakan garis bantu imajiner yang bertujuan untuk membantu penempatan elemen-elemen pada layout. Dalam penerapannya, terdapat 3 jenis utama, yaitu:

### 1. *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* merupakan bentuk grid yang paling sederhana karena hanya menggunakan satu area besar berbentuk persegi panjang sebagai ruang utama penempatan elemen. *Grid* ini umumnya digunakan untuk desain yang lebih banyak berisi teks panjang, seperti buku, artikel, atau naskah.



Gambar 2.7 *Layout Grid*  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

Dengan struktur yang sederhana, *manuscript grid* memudahkan keterbacaan karena seluruh teks ditempatkan dalam satu blok yang konsisten, meskipun fleksibilitas visualnya relatif terbatas.

### 2. *Column Grid*

*Column grid* merupakan bentuk *grid* yang membagi tata letak halaman menjadi beberapa kolom vertikal dengan jarak dan ukuran tertentu

untuk membantu desainer menata elemen visual secara terstruktur dan konsisten. *grid* memungkinkan fleksibilitas dalam desain, karena kolom dapat digabung, dipisah, atau dipakai sebagian sesuai kebutuhan *layout*.



Gambar 2.8 *Layout column*  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

Dengan demikian, *column grid* tidak hanya menciptakan keteraturan visual, tetapi juga mendukung alur baca, memandu hierarki informasi, dan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam memahami konten.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Modular Grid

*Modular grid* adalah pengembangan dari *column grid* dengan menambahkan pembagian baris secara *horizontal*, sehingga halaman terbagi dalam kotak-kotak kecil atau modul. *Grid* ini memberi kebebasan dan fleksibilitas tinggi dalam mengatur berbagai elemen desain, baik teks, gambar, maupun ilustrasi.



Gambar 2.9 *Layout modular*  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

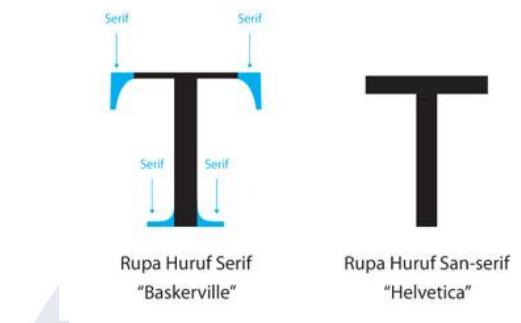
Modular grid banyak digunakan pada desain kompleks, seperti katalog, *website*, atau *layout* yang memerlukan struktur visual rapi namun tetap variatif.

#### 2.1.4. Teks pada *Layout*

*Typography* merupakan cara desainer dapat memberikan bentuk visual terhadap ide untuk meningkatkan pengalaman pembaca dalam penyampaian informasi dalam desain. Pada dasarnya, suatu desain yang dipublikasi memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara menyeluruh. Hal ini menjadikan keberadaan elemen teks di dalam desain menjadi sangat penting sebagai metode utama dalam penyampaian pesan yang lengkap terhadap target audiens.

Mengetahui hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa tipografi serta elemen teks memainkan peran utama dalam penyampaian pesan di dalam suatu desain publikasi. Hal ini karena melalui penerapan tipografi pada elemen teks,

desainer dapat memperdalam pesan yang ingin disampaikan serta membuat pesan menjadi lebih menarik bagi audiens.



Gambar 2. 10 *Serif & Sans serif*  
Sumber: Wikipedia

Secara garis besar, di dalam desain terdapat dua jenis teks, yaitu *type text* yang biasa kita temukan pada *font-font* umum. *type text* cenderung memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan memiliki bentuk yang normal seperti *serif* atau *san serif* dan biasa digunakan untuk *body text*. Sedangkan *display text* yang cenderung bersifat dekoratif, menarik perhatian, dan memiliki tingkat keterbacaan yang lebih rendah dibanding *type text*. Walau begitu, beberapa *display text* juga ada yang menyerupai *type text*. Landa (2011, h.44).

### 1. Jarak Teks

Dalam merangkai elemen teks, desainer harus memperhatikan jarak yang diberikan pada teks tersebut untuk meningkatkan keterbacaan atau *readability*. Anggraini (2018, h.56).



Gambar 2.11 *Kerning, tracking, dan leading*  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

Dalam perataan teks terdapat jarak-jarak yang perlu diperhatikan, seperti *Kerning*, yaitu jarak antara satu huruf dengan huruf lainnya. *Tracking*, yaitu jarak antara keseluruhan huruf dengan huruf lainnya dalam satu kata atau kalimat. Dan *Leading* yang merupakan jarak antara barisan teks.

Mengetahui hal tersebut, desainer harus memperhatikan jarak yang pas dan nyaman agar elemen teks dapat dengan nyaman dibaca. Jarak yang

terlalu rapat dapat membuat teks sulit untuk dibaca, sedangkan jarak yang terlalu lebar dapat mempengaruhi kecepatan audiens membaca.

## 2. *Alignment*

Elemen teks dalam desain tidak harus rata kiri. Dalam penataan tipografi, desainer dapat menentukan pengaturan letak atau posisi teks dalam suatu *text box*. Hal ini disebut sebagai *alignment*. Penentuan alignment menentukan bagaimana teks disejajarkan sehingga mempengaruhi keterbacaan sekaligus kesan visual dari elemen teks. Beberapa jenis alignment elemen teks diantaranya yaitu left aligned (rata kiri), right aligned (rata kanan), centered (tengah), dan justified (rata kiri sampai kanan).



Gambar 2.12 *Alignment*  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

Selain alignment, desainer juga dapat menentukan orientasi dari suatu elemen teks. Anggraini (2017, h.61) menyatakan bahwa orientasi suatu teks tidak selalu harus *horizontal*, melainkan juga bisa *vertikal* hingga *diagonal* selama penempatannya tetap memperhatikan keterbacaan elemen teks tersebut.

## 3. Hierarki Teks

Desainer dapat mempertahankan keterbacaan suatu elemen teks yaitu dengan mempertimbangkan hierarki teks tersebut. Sebelum menyusun *layout*, khususnya untuk naskah panjang seperti buku, desainer perlu menetapkan hierarki teks melalui penyusunan *paragraph style* atau *style guide*. Hierarki ini umumnya meliputi judul, subjudul, *lead*, *body text*, *caption*, dan *pull-quotes*, di mana setiap elemen memiliki gaya tersendiri.



Gambar 2.13 Hirarki teks  
Sumber: Anggraini, *Design Layout*

Gaya teks tersebut mencakup jenis *typeface*, ukuran dan ketebalan *font*, pengaturan *tracking* *leading*, *alignment*, serta atribut lainnya. Penyusunan ini berfungsi untuk memudahkan desainer dalam menentukan penggunaan tipografi sekaligus menjaga kesatuan desain secara keseluruhan (Anggraini, 2018, h.63).

### 2.1.5. Gambar pada *Layout*

Elemen visual seperti gambar atau ilustrasi merupakan bagian dari suatu desain yang baik. Elemen visual dapat berperan sebagai pusat perhatian atau hanya sekedar pelengkap dalam suatu karya desain. Anggraini (2018, h.81), dinyatakan bahwa gambar berperan penting dalam mengkomunikasikan satu atau lebih pesan dengan instan. Tidak berhenti di situ, gambar juga dapat dimanfaatkan untuk menempatkan audiens dalam suatu peristiwa, mengkomunikasikan emosi, urgensi, hingga narasi tanpa adanya batasan usia bagi audiens.



Gambar 2. 14 gambar pada layout  
Sumber: Freepik

Penerapan gambar sebagai fokus utama cenderung menempatkan gambar sebagai media penyampaian konten atau informasi yang ingin disampaikan. Salah satu bentuk penerapan gambar sebagai konten dapat kita lihat dalam fotografi, dimana foto memberikan bukti pendukung dalam penyampaian pesan. Anggraini (2018, h.83)

Selain penerapan foto, gambar sebagai elemen utama juga dapat berupa konten gambar dan ilustrasi. Menurut Anggraini (2018, h.87), ilustrasi dalam media cetak memiliki 3 fungsi utama, yaitu sebagai “kait visual” yang menarik perhatian audiens terhadap apa yang akan disampaikan baik itu dalam headline atau body text. ilustrasi juga berfungsi untuk “menyimpulkan suatu ide” kompleks menjadi sesuatu yang lebih mudah untuk dicerna oleh audiens yang lebih luas. Selanjutnya, ilustrasi juga berguna sebagai “poin utama” dalam suatu karya. Sementara gambar sebagai konten pendukung lebih fokus terhadap bagaimana gambar dapat mendukung konsep atau pesan dalam desain.

Menurut Ghozalli (2020, h.15-19), Ilustrasi dan teks berfungsi untuk saling melengkapi, sehingga keduanya harus ditata secara seimbang. Dalam *picture book*, ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan cerita secara efektif. Bentuk dasar ilustrasi yang umum digunakan diantaranya merupakan *spread*, *single*, dan *spot*, dimana masing-masing memiliki fungsi khusus dalam mendukung alur dan penekanan visual.

## 1. *Spread*

*Spread* merupakan bentuk ilustrasi yang mengisi dua halaman kiri dan kanan dalam satu bukaan buku. Penggunaan *spread* bertujuan untuk menonjolkan satu adegan penting dalam alur cerita, seperti pengenalan suasana, lokasi, atau momen kunci yang perlu mendapatkan perhatian lebih dari pembaca. Dengan cakupan visual yang luas, *spread* memungkinkan pembaca untuk mengamati detail ilustrasi secara menyeluruh dan meluangkan waktu lebih lama untuk memahami konteks yang disampaikan.



(Dina Bisa Cerita, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Gambar 2. 15 *Spread*

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Dalam penerapannya, ilustrasi *spread* dapat dibuat hingga memenuhi seluruh area halaman atau hanya mendominasi sebagian ruang dengan tambahan bingkai. *Spread* penuh hingga ke tepi halaman atau *full bleed* sering digunakan untuk menciptakan kesan imersif dan dramatis, sementara spread dengan bingkai memberi batas visual yang lebih terkontrol. Pemilihan jenis spread disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan intensitas pesan yang ingin ditampilkan dalam cerita.

## 2. *Single*

*Single* adalah ilustrasi yang mengisi dan mendominasi satu halaman dalam sebuah buku. Bentuk ini umumnya digunakan ketika setiap halaman dalam satu spread menampilkan adegan yang berbeda, sehingga masing-masing ilustrasi dapat berdiri sendiri tanpa saling mengganggu alur visual. Ilustrasi *single* memberi fleksibilitas dalam mengatur ritme cerita dan memungkinkan transisi adegan yang lebih jelas.



(Makan Siang untuk Dono, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Gambar 2. 16 *Single*

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Dalam satu spread yang terdiri dari dua halaman *single*, perancang perlu memastikan adanya perbedaan visual yang tegas antara kedua ilustrasi. Perbedaan tersebut dapat ditunjukkan melalui variasi latar, sudut pandang, komposisi, atau warna. Penataan yang jelas membantu pembaca memahami bahwa kedua halaman merepresentasikan adegan yang berbeda, sehingga alur baca tetap mudah diikuti dan tidak menimbulkan kebingungan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. *Spot*

*Spot* merupakan ilustrasi berukuran lebih kecil dari satu halaman dan bersifat lepas dari struktur halaman utama. Ilustrasi *spot* sering digunakan untuk menampilkan aktivitas tertentu, detail pendukung, atau momen singkat yang bersifat dinamis dalam satu adegan. Beberapa *spot* dapat ditempatkan dalam satu halaman atau satu *spread* untuk memperkaya informasi visual tanpa mendominasi keseluruhan ruang.



(Makan Siang untuk Dono, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Gambar 2. 17 *Spot*

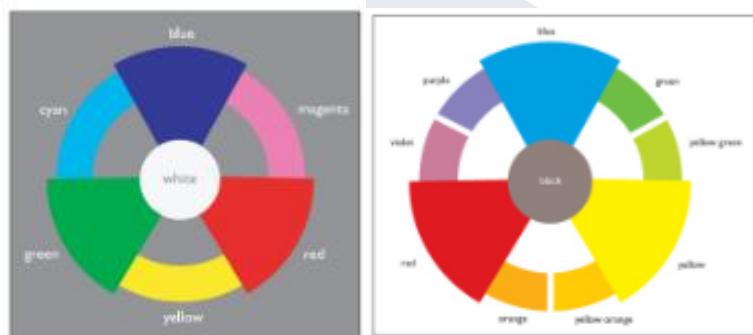
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Karakteristik ilustrasi *spot* umumnya sederhana dengan latar yang minimal atau bahkan tanpa latar. Pendekatan ini bertujuan agar fokus pembaca tetap tertuju pada aksi atau objek utama yang ingin ditonjolkan. Dengan sifatnya yang fleksibel, *spot* efektif digunakan sebagai elemen penunjang cerita, penekanan detail, atau visualisasi aktivitas yang terjadi secara bersamaan.

#### 2.1.6. Warna

Menurut Landa (2011, h.19), Warna merupakan deskripsi yang kita berikan kepada cahaya yang memantul dari sebuah permukaan. Warna muncul karena mata kita menangkap panjang gelombang tertentu yang dipantulkan oleh objek, sehingga setiap warna memiliki karakter visual yang unik. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membangun suasana, menciptakan penekanan, mengarahkan perhatian, hingga menyampaikan makna simbolis.

Menurut Landa (2011, h.20), warna dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *additive color* untuk pengaplikasian warna pada media digital, dan *subtractive color* untuk pengaplikasian warna pada media cetak atau fisik. Penerapan *additive color* menggunakan *RGB* (*red, green, and blue*) sebagai warna primer mereka. Sedangkan penerapan *subtractive color* menerapkan *CMYK* (*cyan, magenta, yellow, and black*).



Gambar 2.18 Warna primer *RGB* dan *CMYK*

Sumber: Landa, *Graphic Design Solutions*

Menurut Landa (2011, h.22), Warna juga dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* merupakan jenis warna itu sendiri, seperti merah, biru, atau kuning. *Saturation* merupakan tingkat intensitas warna itu sendiri, seperti seberapa pekat atau pucat (ke abu-abuan) warna tersebut. Sedangkan *value* merupakan tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna, seperti perbedaan antara biru muda dan biru.



Gambar 2.19 Hue, saturation, dan brightness

Sumber: Landa, *Graphic Design Solutions*

## 2.2. Interaktivitas

Suatu desain interaktif dirancang dengan adanya pertimbangan dari bagaimana desain dapat membuat pengalaman target audiens yang berinteraksi sederhana, lancar, dan memuaskan. Alan Cooper (2018) menyatakan bahwa banyak dari aplikasi masih menghiraukan prinsip dasar dari desain, seperti pengalaman pengguna. Salah satu contoh yang sering terjadi dalam desain digital merupakan desainer tidak menyediakan opsi “*undo*,” sehingga membatasi kemampuan target audiens dalam menavigasi atau berinteraksi dengan desain. Hal ini tentu saja mengurangi kualitas pengalaman interaktif yang dihadirkan. Mengetahui hal tersebut, desain interaksi bertujuan untuk memahami perbedaan antara praktik desain yang baik dan buruk, serta mengarahkan pada perancangan karya desain yang efektif, efisien, dan menyenangkan digunakan dari perspektif pengguna (Preece, Rogers, & Sharp, 2023, h. 1-2).

Dalam bukunya yang berjudul *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 6th Edition*, (Preece, Rogers, & Sharp, 2019, h. 3-4) menyatakan bahwa desain yang baik dalam konteks interaksi dapat dengan mudah ditandai dengan seberapa mudah, efektif, dan menyenangkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan karya, Salah satu contoh yang diberikan untuk melihat perbandingan desain interaktif yang buruk adalah seperti remote televisi dengan banyak tombol kecil, berwarna-warni, dan berlabel ganda yang membingungkan, dengan produk yang dirancang secara matang seperti remote control *TiVo*. *Remote TiVo* dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, yaitu tombol-tombolnya berukuran besar, tersusun secara logis, mudah dipadukan dengan antarmuka menu di layar, serta didukung bentuk fisik yang ergonomis sehingga nyaman digenggam. Dengan demikian, desain interaktif yang baik tidak hanya berfokus pada fungsi, tetapi juga pada bagaimana rancangan mampu memfasilitasi kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan dalam pengalaman pengguna.

Mengetahui hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa desain interaksi dapat dipahami sebagai upaya desainer untuk merancang produk interaktif yang mendukung cara target audiens berinteraksi dalam dalam suatu kegiatan atau

aktivitas. Secara lebih luas, desain interaksi mengutamakan penciptaan pengalaman yang mampu meningkatkan sekaligus memperkaya pengalaman individu saat bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Desain interaksi melibatkan berbagai disiplin ilmu dan praktik desain dengan tujuan menciptakan pengalaman interaktif yang efektif dan bermakna. Dalam prosesnya, desainer perlu memahami aspek manusia, teknologi, serta hubungan di antara keduanya untuk menghasilkan pengalaman yang tidak hanya fungsional tetapi juga emosional, estetis, dan etis. Oleh karena itu, desain interaksi dibagi secara multidisipliner yang terdiri atas *Academic Disciplines, Design Practices, Interdisciplinary Overlapping Fields* (Preece et al., 2019):

### **1. *Design Practices***

*Design Practices* merupakan serangkaian metode yang digunakan designer dalam menciptakan Solusi interaktif, seperti:

- a) *Graphic Design*: merancang komunikasi visual dan tipografi untuk antarmuka.
- b) *Product Design*: mengembangkan bentuk fisik dan fungsionalitas produk.
- c) *Game Design*: menciptakan pengalaman bermain yang interaktif dan imersif.
- d) *Industrial Design*: fokus pada produksi massal, ergonomi, dan estetika produk industri.
- e) *Film Industry*: memperkaya aspek naratif, visual, dan pengalaman audiovisual.

### **2. *Interdisciplinary Overlapping Fields***

*Interdisciplinary Overlapping Fields* merupakan ranah yang muncul dari capuran disiplin akademis, dimana teori dan praktik antar disiplin berinteraksi. Berikut bidang-bidang yang berada di area *overlapping*, seperti:

- a) *Human Factors (HF)*: menghubungkan antara aspek manusia dan sistem untuk meningkatkan keamanan dan kinerja.
- b) *Human-Computer Interaction (HCI)*: mempelajari interaksi langsung antara manusia dan komputer.

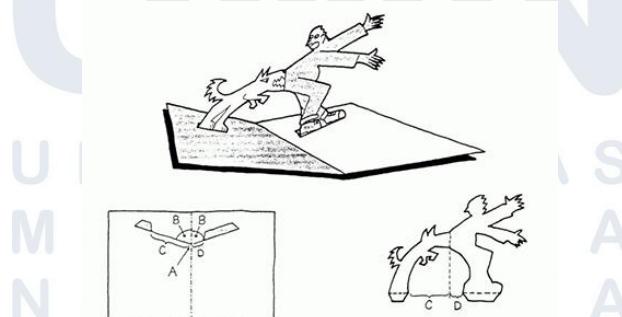
- c) *Cognitive Engineering*: fokus pada desain sistem yang mendukung pemikiran manusia dalam situasi kompleks.
- d) *Cognitive Ergonomics*: memperhatikan kesesuaian antara proses kognitif manusia dengan sistem teknologi.
- e) *Information Systems*: menyediakan kerangka pengelolaan data, jaringan, dan aplikasi digital.
- f) *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*: mengkaji kolaborasi antar-manusia melalui bantuan sistem komputer.

## Paper Engineering

Birmingham (1997, h.3), pada bukunya yang berjudul “*Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*” menyatakan bahwa dalam perancangan mekanisme interaktif *pop-up*, terdapat tiga mekanisme dasar, yaitu Paper Engineering, yaitu V-Folds, Parallelogram, dan 45 Degree Folds, dimana mekanisme tersebut dapat diterapkan secara masing-masing atau secara bersamaan untuk membangun mekanisme interaktif dalam buku *pop-up*.

### 1. *V-Folds*

Mekanisme *V-fold* merupakan teknik dasar dalam paper engineering yang memanfaatkan lipatan kertas dengan sudut tertentu pada bagian tengah halaman. Ketika halaman dibuka, elemen yang terpasang pada lipatan tersebut akan terangkat dan membentuk struktur tiga dimensi.



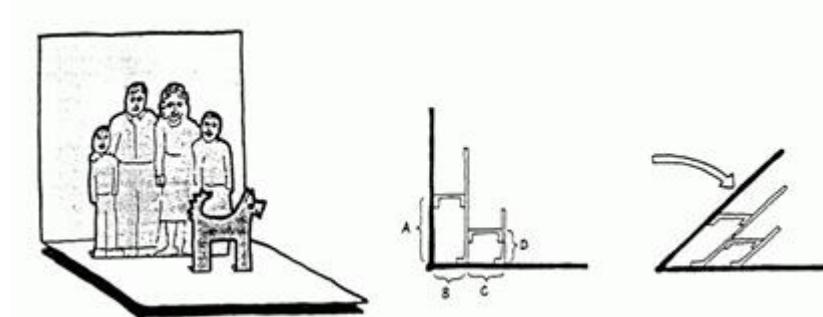
Gambar 2. 20 *V-folds*  
Sumber: *Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*

Variasi sudut lipatan dan panjang potongan kertas pada *V-fold* memungkinkan perancang menciptakan beragam jenis gerakan dan ketinggian objek. Oleh karena itu, mekanisme ini sering diterapkan untuk menampilkan

elemen yang perlu ditonjolkan secara visual untuk memberi kesan muncul dari permukaan halaman (Birmingham, 1999, h.18-21).

## 2. *Parallelogram*

Mekanisme *parallelogram* menggunakan potongan kertas berbentuk jajaran genjang yang dihubungkan pada lipatan buku. Struktur ini memungkinkan elemen bergerak secara paralel ketika halaman dibuka, yang memungkinkan objek untuk dapat naik atau maju tanpa mengalami perubahan bentuk yang signifikan.



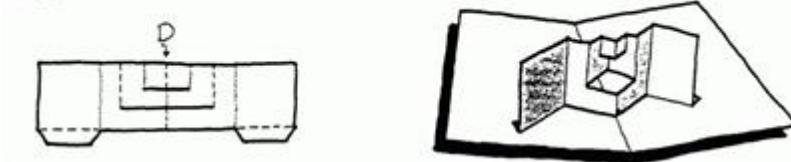
Gambar 2. 21 *Parallelogram*  
Sumber: Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms

Keunggulan mekanisme *parallelogram* terletak pada kemampuannya menjaga proporsi visual elemen yang bergerak. Mekanisme ini sering digunakan untuk menciptakan kesan objek yang meluncur atau terangkat secara halus, sehingga sesuai untuk ilustrasi yang membutuhkan gerakan halus dan terarah. (Birmingham, 1999, h.28-31).

## 3. *45 Degree Folds*

*45-degree folds* merupakan pengembangan dari mekanisme *V-fold* yang dipasang pada sudut 45 derajat terhadap lipatan utama halaman. Posisi ini memungkinkan elemen kertas bergerak tidak hanya ke atas, tetapi juga ke arah samping saat buku dibuka.

46.

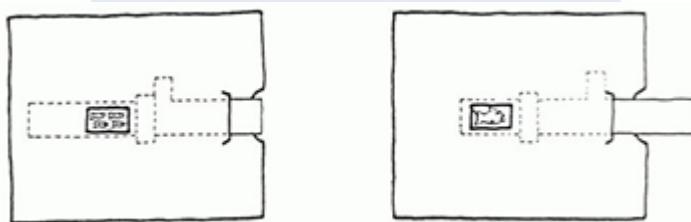


Gambar 2. 22 *45-degree folds*  
Sumber: Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms

Mekanisme ini efektif digunakan untuk menciptakan kesan visual yang seolah objek muncul dari sisi halaman atau mengarah ke pembaca. Dengan arah gerak yang menyudut, *45-degree folds* dapat memperkaya komposisi visual dan memberikan variasi interaksi dalam satu *spread*. (Birmingham, 1999, h.40-43).

#### 4. *Pull-Strip*

Mekanisme *pull-strip* memanfaatkan elemen kertas yang dapat digeser secara *horizontal* atau *vertikal* melalui jalur yang telah dipotong. Gerakan ini memungkinkan pengguna mengontrol perubahan visual dengan menarik atau mendorong bagian kertas yang tersedia.



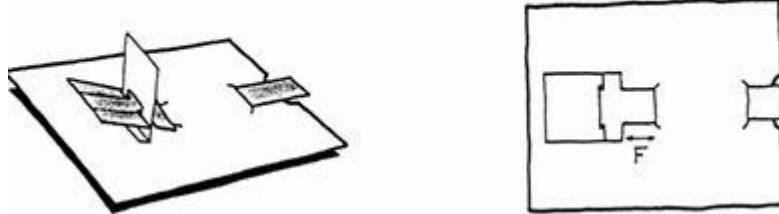
Gambar 2. 23 *Pull-strip*  
Sumber: *Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*

Slides sering digunakan untuk menyampaikan informasi secara bertahap, karena mekanisme ini memungkinkan munculnya gambar atau teks tambahan secara berurutan. Kesederhanaan konstruksi dan kemudahan penggunaan menjadikan slides sebagai salah satu mekanisme interaktif yang efektif dalam media berbasis kertas. (Birmingham, 1999, h.64-65).

#### 5. *Flaps*

*Flaps* merupakan mekanisme lipatan sederhana yang dapat dibuka dan ditutup untuk menampilkan informasi atau ilustrasi di bagian bawahnya. Mekanisme ini banyak diterapkan dalam buku anak maupun buku informatif karena mudah dipahami dan dioperasikan oleh pembaca.

## 96. DECK CHAIR FLAP



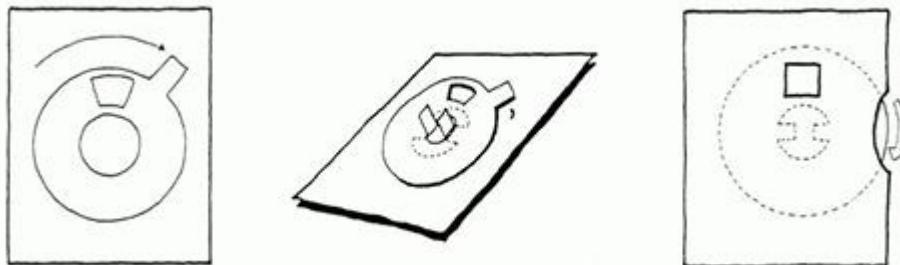
Gambar 2. 24 Flap

Sumber: *Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*

Selain menciptakan kejutan visual, flaps juga berfungsi untuk memperluas area informasi tanpa membuat halaman lebih lebar. Dengan membuka flaps, pembaca diajak berinteraksi langsung dengan konten, sehingga proses membaca menjadi lebih aktif dan menarik (Birmingham, 1999, h.70-73).

### 6. *Pivots & Hubs*

Mekanisme *pivots and hubs* memungkinkan elemen kertas bergerak secara berputar dengan memanfaatkan satu titik pusat sebagai poros. Gerakan rotasi ini dapat digunakan untuk menggambarkan pergerakan melingkar, seperti roda, jarum jam, atau perubahan posisi bertahap.



Gambar 2. 25 Pivots & hubs

Sumber: *Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*

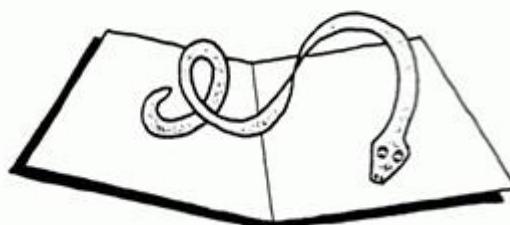
Mekanisme ini tergolong lebih kompleks dibandingkan mekanisme lipatan biasa karena membutuhkan presisi tinggi pada titik hub, untuk memastikan rotasi dapat berlangsung dengan lancar dan tidak menghambat fungsi interaktif yang diinginkan. (Birmingham, 1999, h.74-77).

### 7. *Miscellaneous Mechanisms*

Kategori *miscellaneous mechanisms* mencakup berbagai mekanisme tambahan yang tidak termasuk dalam kategori utama, seperti *pull-tab*, *volvelles*, maupun

kombinasi dari beberapa mekanisme dasar. Kelompok ini memberi ruang eksplorasi yang lebih luas dalam pengembangan *paper engineering*.

#### 114. SPIRALS



Gambar 2. 26 *Miscellaneous*  
Sumber: *Pop Up! A Manual of Paper Mechanisms*

Penggunaan mekanisme ini memungkinkan perancang menciptakan interaksi yang lebih kompleks dan bervariasi, baik untuk tujuan naratif maupun estetis. Dengan mengombinasikan beberapa sistem gerak, miscellaneous mechanisms dapat memperkaya pengalaman membaca dan meningkatkan keterlibatan audiens dengan lebih signifikan. (Birmingham, 1999, h.80-82).

### 2.3. Pancaroba

Aldrian, E et al. (2011, h.39), menyatakan bahwa perubahan iklim terjadi saat adanya perubahan dalam intensitas dan pola unsur-unsur iklim, dalam periode waktu tertentu yang dapat dibandingkan, terhadap rata-rata 30 tahun. Perubahan ini dapat berupa statistic rata-rata atau distribusi dari pergeseran musim, meningkatnya cuaca ekstrem, serta meluasnya daerah yang rentan terhadap kekeringan atau banjir.

Aldrian, E et al. (2011, h.43), menyatakan perubahan iklim memiliki keterkaitan erat dengan penumpukan gas rumah kaca di atmosfer bumi. Gas-gas ini berfungsi layaknya perangkap bagi radiasi matahari. Radiasi yang seharusnya dipantulkan kembali ke ruang angkasa oleh permukaan bumi justru terhalang oleh lapisan gas rumah kaca, sehingga sebagian besar energi tersebut dipantulkan kembali ke permukaan bumi. Akibatnya, terjadi akumulasi panas di atmosfer yang memicu peningkatan suhu global dan mempercepat terjadinya perubahan iklim seperti peningkatan suhu bumi dan mencairnya es di kutub yang mengakibatkan naiknya level laut. Selain meningkatkan panas bumi, radiasi matahari juga dapat

berubah menjadi energi gerak dikarenakan perpindahan udara panas dan udara dingin yang cepat. Hal ini yang kemudian menyebabkan terjadinya angin kencang, badai, topan, hingga hujan es. Selain suhu, angin, dan hujan, parameter iklim lain yang ikut berubah akibat pemanasan global adalah tingkat penguapan, kelembaban udara, serta tutupan awan. Proses ini berlangsung lambat (slow onset), namun dampaknya terus-menerus dan nyata dalam jangka panjang. Perubahan iklim sendiri dapat dideteksi melalui pemantauan peristiwa ekstrem, misalnya rekor baru suhu maksimum yang terjadi berulang, atau pergeseran awal dan akhir musim yang tidak lagi sesuai dengan pola sebelumnya.

Mengetahui hal tersebut, perubahan iklim yang sebelumnya hanya dianggap sinonim dengan pemanasan global merupakan fenomena yang jauh lebih kompleks, Dimana perubahan iklim sendiri diukur dari hal-hal seperti pergeseran musim, peningkatan suhu bumi, pergeseran udara panas dan dingin, hingga kelembapan udara yang dimana semua komponen-komponen tersebut kemudian mengakibatkan terjadinya perubahan cuaca drastis di bumi

Dampak dari perubahan iklim seringkali menimbulkan kerugian yang signifikan pada sektor aktivitas, seperti pertanian, perkebunan, peternakan, kehutanan, kesehatan, dan sektor lainnya. Di lapangan, kondisi ini tampak dari menurunnya hasil produksi pangan, termasuk sayur dan buah-buahan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Selain itu, lahan pertanian semakin menyempit, sementara kasus penyakit seperti demam berdarah dan *ISPA* semakin sering terjadi, sehingga memperlihatkan betapa luasnya kerugian yang ditimbulkan akibat perubahan iklim. (Aldrian, E et al., 2011, h.45).

Aldrian, E et al. (2011, h.81) menyatakan bahwa salah satu bentuk dalam menghadapi Pancaroba merupakan beradaptasi terhadap perubahan cuaca itu sendiri. Adaptasi dapat diartikan sebagai bentuk usaha pribadi atau masyarakat luas untuk menyesuaikan diri ke dalam kondisi iklim yang terus berubah. Mengetahui hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa segala usaha untuk mengurangi dampak burukatau resiko yang dihasilkan dari terjadinya perubahan iklim dapat

dikategorikan sebagai usaha adaptasi terhadap perubahan iklim itu sendiri. Aldrian, E et al. (2011, h.108)

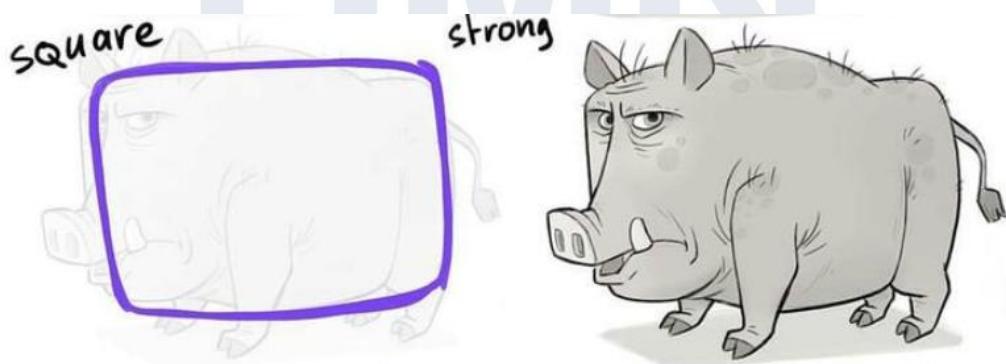
## 2.4. Desain Karakter

Menurut Tillman (2019, h.5), desain karakter merupakan hasil perancangan visual yang dibuat berdasarkan kebutuhan narasi atau alur cerita yang melatarbelakanginya. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai representasi sifat, kepribadian, dan perannya dalam cerita. Oleh karena itu, perancang perlu mampu mengekspresikan karakter tersebut secara jelas. Salah satu cara untuk menunjukannya melalui bentuk dasar yang digunakan dalam mendesain karakter.

Tillman (2019, h.68-72), menjelaskan bahwa dalam perancangan desain karakter terdapat tiga bentuk utama, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga, yang masing-masing memiliki makna dan kecenderungan sifat tertentu.

### 1. Persegi

Bentuk persegi diasosiasikan dengan stabilitas, kekuatan, dan keteraturan. Karakter yang dirancang dengan dominasi bentuk persegi umumnya menampilkan kesan kokoh, tegas, dan rasional. Proporsi yang seimbang dan sudut yang jelas membuat karakter terlihat dapat diandalkan serta memiliki kontrol yang kuat terhadap situasi di sekitarnya.



Gambar 2. 27 Kotak  
Sumber: @mitchleeuwe

Dalam konteks naratif, karakter berbentuk persegi sering berperan sebagai figur pemimpin, pelindung, atau sosok pekerja keras yang menjunjung

tanggung jawab. Bentuk ini membantu audiens memahami bahwa karakter tersebut memiliki sifat konsisten, disiplin, dan dapat dipercaya, sehingga cocok digunakan untuk tokoh yang berfungsi sebagai penopang cerita atau sumber kestabilan.

## 2. Segi Tiga

Segitiga merepresentasikan energi, gerak, dan ketegangan visual. Sudut-sudut runcing pada bentuk ini menciptakan kesan agresif, tajam, dan penuh dorongan emosional. Karakter dengan dominasi bentuk segitiga cenderung terlihat aktif, berani, dan memiliki ambisi tinggi.

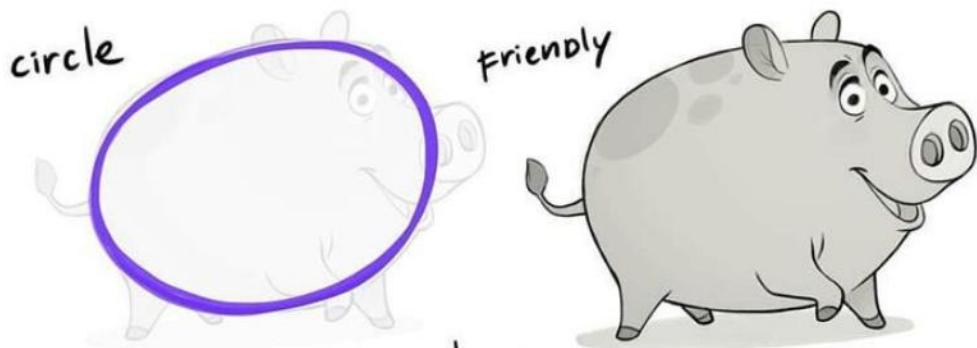


Gambar 2.28 Segi Tiga  
Sumber: @mitchleeuwe

Dalam alur cerita, bentuk segitiga sering digunakan untuk menggambarkan karakter dengan konflik internal atau eksternal yang kuat. Kesan tidak stabil dan dinamis dari segitiga mendukung penggambaran karakter antagonis, tokoh penuh tantangan, atau karakter yang memiliki sifat kompetitif, licik, dan berbahaya.

## 3. Lingkaran

Lingkaran melambangkan kelembutan, kehangatan, dan kesan bersahabat. Bentuk ini tidak memiliki sudut tajam sehingga secara visual terasa aman dan nyaman. Karakter yang didesain dengan dominasi bentuk lingkaran biasanya terlihat ramah, polos, dan mudah didekati oleh audiens.



Gambar 2.29 Lingkaran  
Sumber: @mitchleeuwe

Dalam cerita, karakter berbentuk lingkaran sering digunakan sebagai tokoh protagonis atau pendukung yang memiliki sifat empati dan keceriaan. Bentuk ini membantu membangun kedekatan emosional dengan audiens, terutama anak-anak dan remaja, karena mampu menghadirkan kesan positif, menyenangkan, dan mudah dipercaya.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Analisis penelitian relevan dilakukan Penulis sebagai bahan pembanding sekaligus referensi untuk mendukung dan mengembangkan perancangan yang dibuat. Berikut adalah penelitian-penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik perancangan yang sedang dikaji:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Adaptasi dan Mitigasi Perubahan Iklim di Indonesia	Dr. Edvin Aldrian, B.Eng., M.Sc., APU Dra. Mimin Karmini, M.Sc Ir. Budiman, MSi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan pemahaman mendasar mengenai apa itu Pancaroba.</li> <li>- Memberikan pemahaman mendasar unsur-unsur yang mempengaruhi Pancaroba.</li> <li>- Memberikan pemahaman sekilas terkait dampak fisik (lingkungan), dan non fisik (sosial).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan Pancaroba melalui media informasi interaktif seperti augmented reality dan pop up.</li> <li>- Pendalaman dampak non fisik seperti Kesehatan, terutama cara memitigasi dan menanganinya selama musim Pancaroba.</li> <li>- Peningkatan daya tarik terhadap literasi Pancaroba.</li> </ul>
2.	Obat-Obatan Herbal (Herbal Medecine) Untuk Peningkatan Imunitas Dalam Menghadapi Musim Pancaroba	Endriyatno, N. C., Susanti, N., Astuti, M. W., & Trihawa, I.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas pemahaman Pancaroba secara sekilas.</li> <li>- Membahas penyakit-penyakit yang muncul pada musim Pancaroba.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas terjadinya Pancaroba melalui media augmented reality.</li> <li>- Memperdalam bagaimana suatu penyakit dapat</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyampaian penggunaan tanaman herbal sebagai peningkat imun sebagai bentuk persiapan menghadapi pacaroba.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bertumbuh pesat di musim Pancaroba.</li> <li>- Membahas pencegahan penyakit dan bagaimana cara menanganinya melalui interaksi media pop up.</li> </ul>
3.	Media Health Literacy on Prevention of Noncommunicable Diseases in Adolescents (Systematic Review).	Neneng Aprilia Hidayatullaili, Syamsulhuda Budi Musthofa, Ani Margawati.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjelasan pentingnya pengetahuan informasi kesehatan.</li> <li>- Pembahasan pengetahuan informasi kesehatan Remaja muda yang masih rendah.</li> <li>- Pembahasan potensi media literasi memiliki potensi untuk menarik perhatian Remaja muda untuk memahami pengetahuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan bahwa Remaja muda memiliki ketertarikan untuk mempelajari literasi medis.</li> <li>- Penjelasan literasi medis berbasis media interaksi.</li> </ul>

			informasi Kesehatan.	
--	--	--	-------------------------	--

Penelitian *Adaptasi dan Mitigasi Perubahan Iklim di Indonesia serta Obat-Obatan Herbal untuk Peningkatan Imunitas dalam Menghadapi Musim Pancaroba* memberikan dasar penting dalam memahami fenomena Pancaroba beserta dampaknya. Keduanya menyoroti aspek mendasar seperti definisi Pancaroba, faktor yang mempengaruhi, hingga penyakit yang lazim muncul pada masa transisi iklim. Dengan demikian, penelitian tersebut relevan sebagai pijakan awal dalam perancangan media edukasi, karena menyediakan kerangka pengetahuan mengenai hubungan antara Pancaroba, lingkungan, kesehatan, dan strategi pencegahan berbasis sumber daya lokal seperti penggunaan herbal.

Penelitian *Media Health Literacy on Prevention of Noncommunicable Diseases in Adolescents* menambah perspektif baru dengan menekankan rendahnya pengetahuan informasi kesehatan pada kelompok Remaja muda. Hal ini relevan karena kelompok usia 12–15 tahun merupakan target utama dalam perancangan buku interaktif, sehingga pemahaman mengenai cara meningkatkan pengetahuan informasi kesehatan melalui media yang menarik menjadi landasan penting. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Remaja muda memiliki minat pada literasi medis, asalkan disampaikan dengan pendekatan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik mereka.

*Novelty* dari pembaruan penelitian terletak pada pengaplikasian media interaktif, seperti *pop-up book* untuk menjelaskan konsep Pancaroba sekaligus strategi mitigasi penyakit. Jika penelitian sebelumnya hanya sebatas memberikan pemahaman konseptual, pembaruan ini menawarkan pendekatan yang lebih dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan *engaging*, khususnya dengan menekankan aspek kesehatan yang sebelumnya belum dibahas secara mendalam. Dengan demikian, perancangan buku interaktif ini tidak hanya memperluas literasi Pancaroba, tetapi juga menghadirkan inovasi dalam penyampaian edukasi kesehatan dengan cara yang lebih partisipatif dan relevan bagi Remaja muda.